FAZENDO HISTÓRIA: ENTREVISTAMOS **ORAKIO ROB**, O SÁBIO DOS JOGOS CLÁSSICOS

REVISTA PLAY REPLAY

www.playreplay.com.br

TODOS OS JOGOS DA SÉRIE

CONTRA

ABR/MAI**15**

#02

TOP 10

A EVOLUÇÃO DO GÊNERO FPS

E MAIS: FÁBRICA DOS JOGOS DÁ DICAS PARA COMEÇAR CARREIRA DE DESENVOLVEDOR

Dessa vez nós viemos armados até os dentes, prontos para encarar qualquer desafio! Afinal, falar de Contra e ainda achar espaço para comentar toda a história dos *First-Person-Shooters*? Tem que ter munição de sobra. E nós temos! Comentamos toda a série da Konami nos mínimos detalhes, sem deixar escapar um só jogo sequer. Além disso, trouxemos mais um parceiro para o lado retrô da força: a galera da Fábrica de Jogos, que já estreou com um texto super bacana pra quem quer trabalhar com games.

O processo de pesquisa para elaborar as pautas dessa edição foi um pouquinho mais longo que o normal e isso refletiu em um pequeno atraso no lançamento da nossa revista. Nós garantimos que isso foi um problema pontual e que não voltará a se repetir! Para garantir que tudo corra bem, já estamos escravizando a nossa equipe na produção da próxima revista, além de uma edição especial que também chegará em breve até vocês. É o chicote estalando firme!

EIDY TASAKA

EDITOR, RETRÔ-GAMER E ATIRADOR DE ELITE NAS HORAS VAGAS

DISPARARAM UNS TIROS NESTA EDIÇÃO:

EDITOR-CHEFE
RODRIGO ESTEVAM

EDITOR / ARTE / REDAÇÃO
EIDY TASAKA

REVISÃO
RODRIGO ESTEVAM

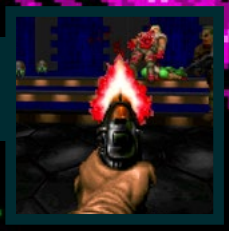
NOSSO PARCEIRO NESTA EDIÇÃO:

Fábrica de JOGOS

FÁBRICA DE JOGOS

RETRO-PARADE
BRAD WHITLAM 04

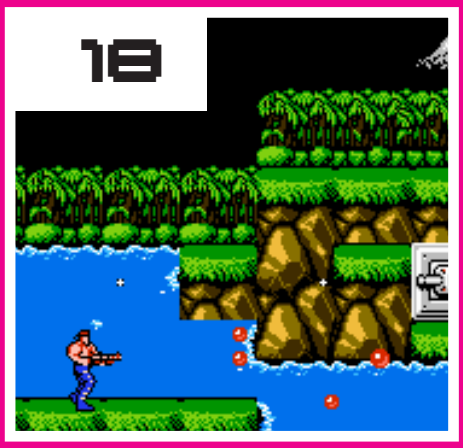
05 ESPECIAL:
FIRST-PERSON-SHOOTERS



FAZENDO HISTÓRIA
ENTREVISTAMOS ORAKIO ROB, O VELHO GAGÁ QUE SABE TUDO DE JOGOS ANTIGOS 38

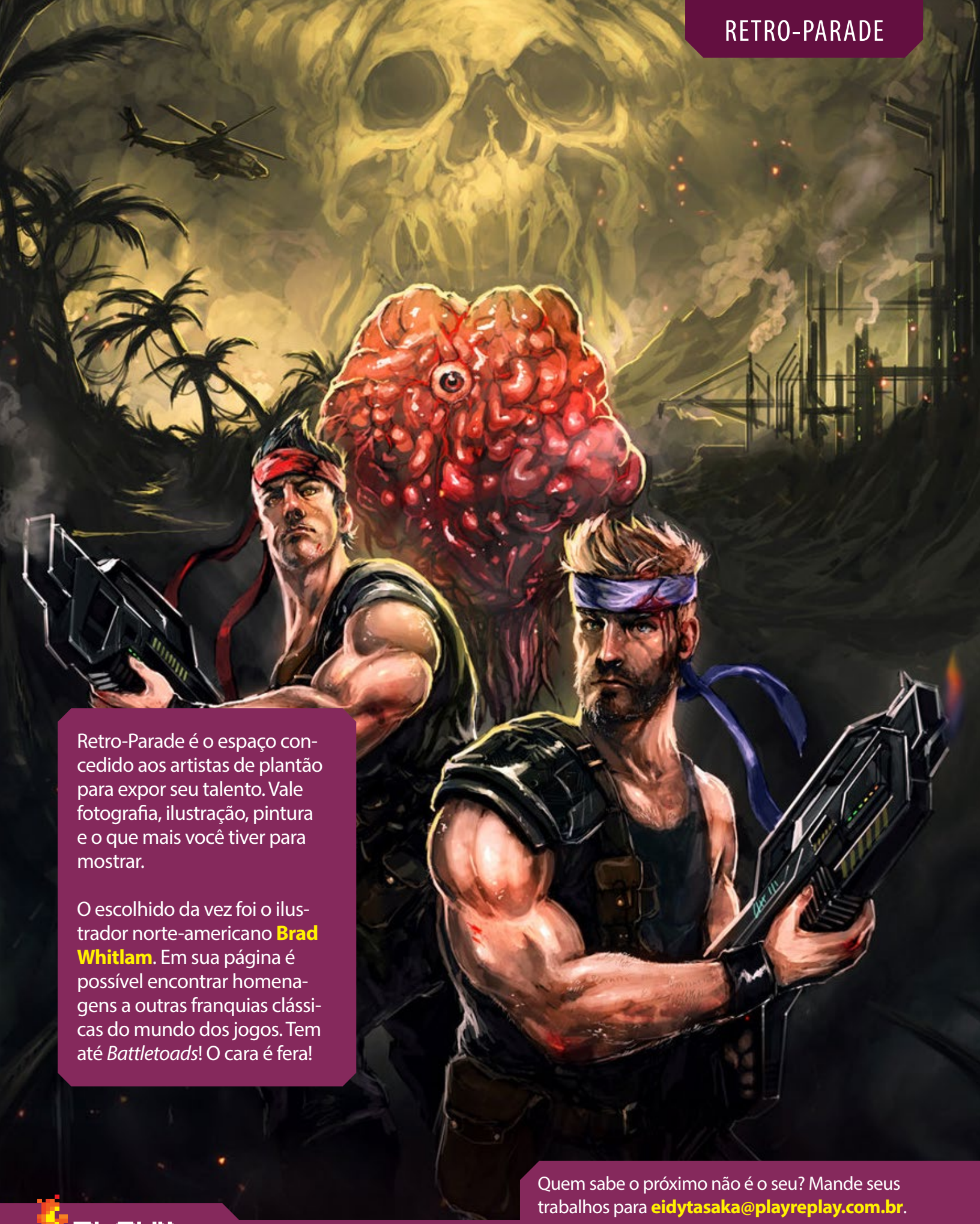
50 FÁBRICA DE JOGOS
DÁ DICAS PARA QUEM TEM INTERESSE EM TRABALHAR COMO DESENVOLVEDOR

LEIA EM NOSSO SITE:
7 CURIOSIDADES SOBRE A SÉRIE RESIDENT EVIL



CAPA:
ESPECIAL CONTRA

HORROR PLAY:
PASSANDO SUFOCO EM DEAD SPACE 2 (PS3)



Retro-Parade é o espaço concedido aos artistas de plantão para expor seu talento. Vale fotografia, ilustração, pintura e o que mais você tiver para mostrar.

O escolhido da vez foi o ilustrador norte-americano **Brad Whitlam**. Em sua página é possível encontrar homenagens a outras franquias clássicas do mundo dos jogos. Tem até *Battletoads*! O cara é fera!

Quem sabe o próximo não é o seu? Mande seus trabalhos para **eidytasaka@playreplay.com.br**.

TOP 10 FIRST-PERSON SHOOTERS

Texto e Arte: **Eidy Tasaka**

Ano após ano, centenas de novos títulos chegam às prateleiras das lojas, tanto físicas quanto virtuais. Games dos mais variados estilos, criados para atender a nichos específicos de mercado, considerando sexo, faixa etária, grau de experiência e envolvimento anterior com videogames. Dentre toda essa variedade, é seguro afirmar que há uma parcela razoável de títulos FPS (First-Person Shooter, ou 'tiro em primeira pessoa', em português), cuja frequência só tem aumentado na última década.

GUERRAS PELO MUNDO (1974-2015)

GUERRA CIVIL ANGOLANA
1975-2002

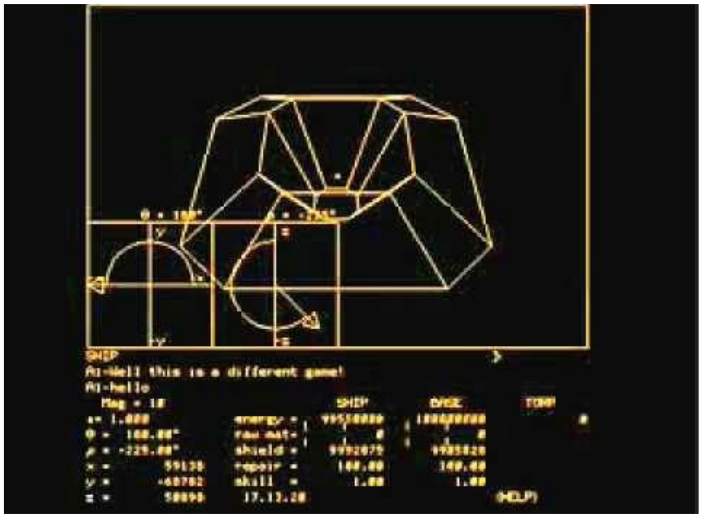
FINAL DA GUERRA DO VIETNÃ | 1955-1975

GUERRA IRÃ-IRAQUE
1980-1988

Se hoje estamos habituados às sequências anuais de Call of Duty e Battlefield, é porque o gênero pavimentou uma história de sucesso nos videogames, acompanhando todo o avanço tecnológico e, principalmente, utilizando-o a seu favor, em prol de experiências mais realistas.

Embora seja difícil apontar a origem dos FPS, boa parte dos créditos vão para a equipe de Spasim, abreviação de Space Simulation, lançado em 1974. O game tinha gráficos bem simples, mas já dava uma ideia de visão em primeira pessoa. Nos anos seguintes, o gênero se desenvolveu baseado, principalmente, em games de nave ou em uma forma primitiva dos RPGs, mesclando labirintos de gráficos simplórios e linhas de texto explicativas. Essa vertente dos games em primeira pessoa acabou sendo aprimorada até chegarmos a Phantasy Star, de Master System. Mas vamos, aqui, nos ater apenas aos jogos de tiro, sim?

1974



2015

De Spasim a Battlefield Hardline, são mais de 30 anos de evolução

GUERRAS PELO MUNDO (1974-2015)

GUERRA DAS MALVINAS
1982

GUERRA DO GOLFO
1990 - 1991

GUERRA DO KOSOVO
1996 - 1999

A história começou a acelerar quase 20 anos depois de Spasim, já na década de 90, com o lançamento de Wolfenstein 3D. Matar nazistas em intrincados corredores e salas foi uma experiência relaxante e surpreendente. Lembre-se de que estamos falando de 1992! E logo em seguida as engrenagens ganharam força com o lançamento de Doom (1993), impulsionando um novo gênero de games rumo às franquias milionárias e super produções da atualidade. Neste Top 10, vamos recordar um pouquinho de games que marcaram a evolução do tiroteio virtual, em ordem cronológica.

GUERRAS PELO MUNDO (1974-2015)

GUERRA DO AFEGANISTÃO 2001-2014

GUERRA DO IRAQUE 2003 - 2011

GUERRA CIVIL SÍRIA 2011 - ATUALMENTE

10. WOLFENSTEIN 3D

Wolfenstein é o começo de tudo e a origem de muitos dos elementos mais fortes dos FPS, alguns presentes até os games mais atuais. Lançado em 1992, o jogo não ficou restrito aos computadores, com versões saindo para diversos consoles caseiros, incluindo o Snes.

Aqui, você é um agente secreto aliado, mantido prisioneiro em um castelo nazista durante a Segunda Guerra Mundial. Para sobreviver, o jeito é se virar com um limitado arsenal de armas e percorrer o labirinto de salas (algumas secretas) que forma o Castelo Wolfenstein. Foi um belo começo!

9. DOOM

Se Wolfenstein foi o pontapé inicial, Doom com certeza foi o gol de placa. Igualmente desenvolvido pela id Software, Doom foi lançado em 1993 para PC e rapidamente se tornou uma verdadeira febre, principalmente por permitir jogatinas em rede.

O game se passa em Marte e te põe diante de monstros horrendos vindos do inferno, com um armamento vasto e invejável à disposição. Ainda que o roteiro seja de terceira categoria, a experiência é de primeiríssima e motivou a base instalada de fãs da série a criar diversos pacotes de expansão não-oficiais. Não tardou até o título ganhar uma continuação para, em seguida, cair em um longo hiato de quase uma década.

8. DUKE NUKEM 3D

Canastrão, pervertido e armado até os dentes, não encontramos melhor definição para o protagonista de Duke Nukem 3D. Apesar de este ser o terceiro game da franquia, é o primeiro em um ambiente tri-dimensional, com uma experiência inédita de jogo.

Acostumado a combater seres de outros planetas, Duke dessa vez precisa exterminar as ameaças em seu próprio território. O caos urbano, as strippers que se vendem por dinheiro, voar de jetpack por aí e ter em seu arsenal algumas armas que beiram o absurdo, como um laser encolhedor. Quer mais?

Duke Nukem 3D foi lançado em 1996 para uma pá de plataformas distintas, colaborando ainda mais com a massificação do gênero FPS.

7. GOLDENEYE 007

James Bond jamais havia sido tão bem sucedido em uma empreitada pelo mundo dos games, pelo menos até o lançamento de Goldeneye 007 para Nintendo 64, em 1997. Com um modo multiplayer viciante e impecável, aliado ao moderno design do joystick criado pela Big N e… Sucesso!

Mais uma obra-prima da Rare para um console Nintendo. Ah, que saudade…

6. COUNTER-STRIKE

Tudo começou com o lançamento de Half-Life em 1998, primeiro trabalho da Valve Corporation e estopim para uma avalanche de novidades no mercado do gênero FPS. A maior delas, sem duvidas, foi o 'mod' Counter Strike.

CS, como o game ficou conhecido, foi criado para implementar jogatinas multiplayer entre times, divididos entre terroristas e contra-terroristas. O negócio ficou tão sério e rentável, que logo tivemos os primeiros esboços do que viria a ser conhecido como e-sports, ou esportes eletrônicos. Além disso, é creditada ao game a popularização das lan houses, sempre lotadas por jogadores sedentos por um bom tiroteio digital.

5. HALO: COMBAT EVOLVED

Título de lançamento do Xbox, Halo: Combat Evolved foi o primeiro game da bem-sucedida franquia, com excelentes avaliações por seu modo multiplayer. Fazendo uso de diversos tipos de estratégias para chegar à vitória, o jogador deve se aventurar por diversos campos de batalha em um mundo 500 anos mais avançado que o nosso.

Halo, ao lado de Gears of War, ocupa o posto de franquia mais bem sucedida pelos consoles da Microsoft, ocupando as duas primeiras posições como games mais vendidos do Xbox, segundo dados do site vgChartz. Já na geração seguinte, a franquia perdeu a soberania para os títulos da série Call of Duty.

4. MEDAL OF HONOR

Medal of Honor foi uma das primeiras franquias de FPS a levantar a bandeira dos conflitos históricos, ao reproduzir momentos importantes da Segunda Guerra Mundial, como a Batalha da Normandia.

A série anda um tanto quanto esquecida, relegada ao limbo das franquias perdidas. Em seus momentos de auge, foi tida como uma das melhores experiências em um game de tiro de todos os tempos, por conta de sua jogabilidade bem trabalhada e cenários envolventes.

3. CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

Dando um leve salto até poucos anos atrás em nossa linha do tempo, chegamos ao mundialmente famoso Call of Duty: Modern Warfare 2. O segundo de sua série e o enésimo de uma franquia de peso, o game ficou marcado na história do gênero por trazer o confronto até os dias de hoje, deixando para trás as tramas intrincadas de guerras do passado.

Modern Warfare 2 marcou época ao apresentar uma hipotética Terceira Guerra Mundial, com combates localizados em países como Brasil, Estados Unidos e Rússia.

O game ainda recebeu uma continuação, pouco tempo mais tarde, encerrando uma das sagas mais bem sucedidas da história recente do gênero.

2. BATTLEFIELD 3

Lançado em 2011, Battlefield 3 é o décimo primeiro game da franquia, contrariando a numeração em seu título. Assim como o seu concorrente direto, Call of Duty, Battlefield também se dedicou aos confrontos atuais, situando seus tiroteios em países como Irã e França.

O game foi um grande sucesso, com a incrível marca de 5 milhões de unidades vendidas logo em sua semana de lançamento. A marca ajudou a manter BF3 entre os 10 jogos mais vendidos do PlayStation 3, com impressionantes 7.1 milhões de cópias em todo o mundo.

1. CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE

Acentuando ainda mais o controle do gênero dividido entre as duas franquias, tivemos recentemente o lançamento do mais novo episódio de Call of Duty, dessa vez focado em um futuro próximo, com uso de novas tecnologias para engrossar ainda mais o rol de armamentos disponíveis.

Seguindo uma tendência atual dos games, CoD:AW conta com a presença do astro hollywoodiano Kevin Spacey para encorpar seu elenco.

CONTRA

Texto e Arte: **Eidy Tasaka**

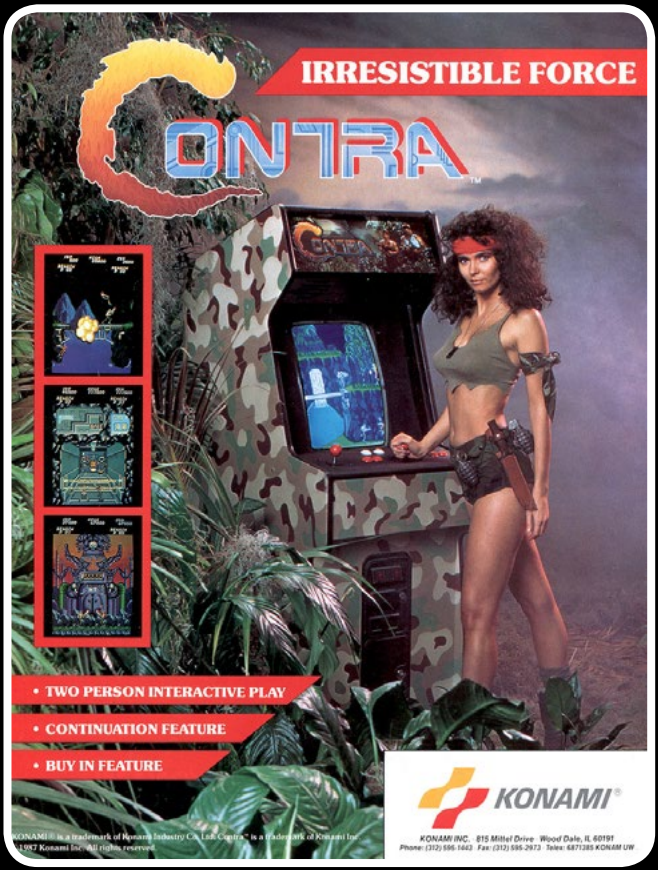
Aterrorizando gamers desde a década de 80, Contra ainda é matador

O nome Contra é responsável por suscitar sintomas incuráveis se sussurrado ao pé do ouvido de alguns jogadores veteranos. Desde arrepios leves até o choro compulsivo, são poucos os que passam indiferentes ao ouvir falar da franquia da Konami. O motivo? Seu elevado nível de dificuldade, agravado por uma quantidade miserável de vidas disponíveis. Se nada disso te abalou e você é um dos poucos que conseguiu terminar ao menos um dos games da série sem chorar, parabéns: você faz parte da nata dos jogadores e deve sentir muito orgulho disso!

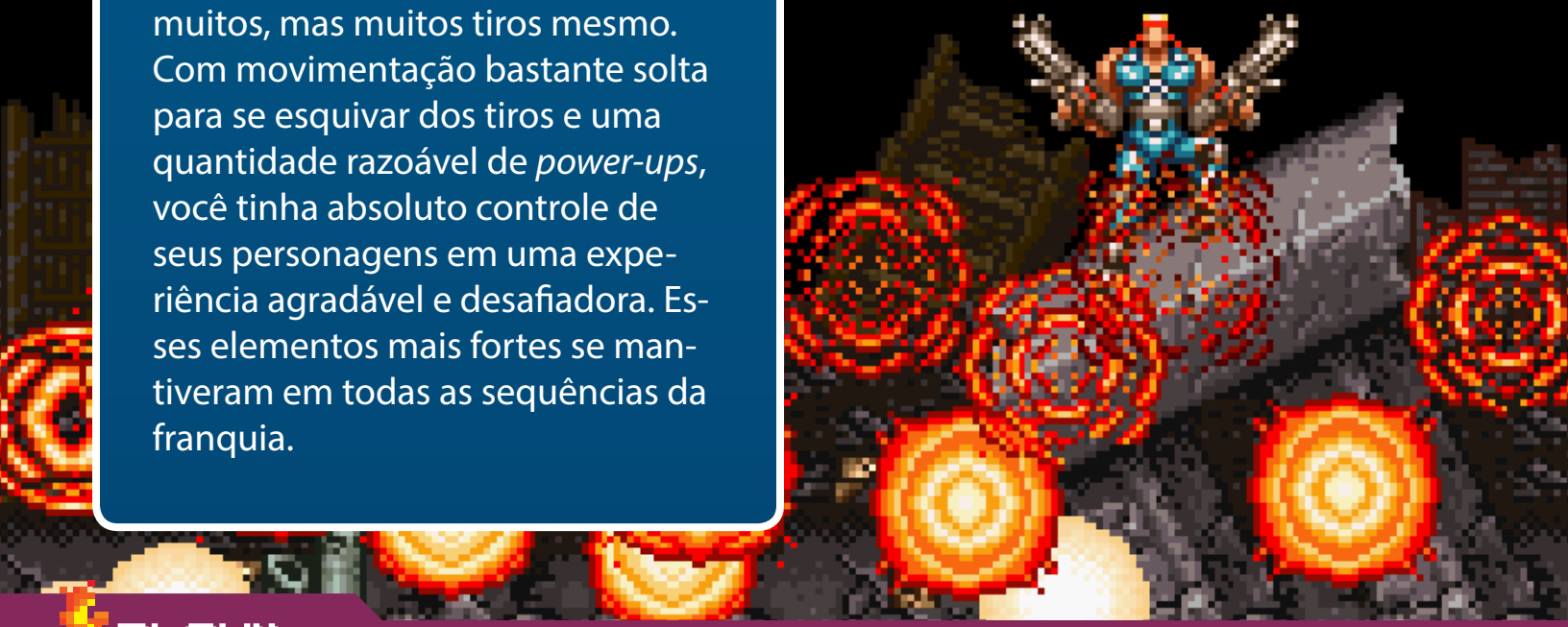
"Contra é moleza e eu já zerei todos!" - Mike Haggar

Tudo começou ainda na década de 80, com um amontoado de clichês e uma dose cavalar de desafio. Misturar ação desenfreada, caras musculosos e alienígenas parecia ser a receita do sucesso, herdando elementos de Predador, Rambo, Alien e o que mais fizesse sucesso na época. Ter a audácia de levar essa mistureba doida para os arcades e criar um clássico run and gun (corra e atire, em tradução literal) rendeu à Konami alguns milhões na conta bancária, além de um espaço cativo em nossos corações.

A primeira versão, conhecida apenas como Contra, foi lançada em 1987 para os arcades, mas não tardou até ser levada para os consoles caseiros. A fórmula, simples e apaixonante, consistia em um game de plataforma de progressão lateral e muitos, mas muitos tiros mesmo. Com movimentação bastante solta para se esquivar dos tiros e uma quantidade razoável de *power-ups*, você tinha absoluto controle de seus personagens em uma experiência agradável e desafiadora. Esses elementos mais fortes se mantiveram em todas as sequências da franquia.



Acima, publicidade criada para promover o lançamento do primeiro jogo da série



Apesar da grande aceitação à mecânica do game, foi seu nome que gerou alguma polêmica por lembrar o caso Irã-Contras, que envolveu figurões da CIA em tráfico de armas para o Irã, ainda no governo Reagan (1986). Com o dinheiro arrecadado pelo esquema, os Estados Unidos ajudaram a financiar grupos contra-revolucionários para combater as ações do partido esquerdista da Nicarágua, também conhecido como Frente Sandinista de Libertação Nacional.

Para se certificar de que o nome do jogo não se tratava de uma infeliz coincidência, uma das faixas de sua trilha sonora recebeu o nome "Sandinista", em alusão a Augusto César Sandino (líder da rebelião contra a ocupação norte-americana na década de 1930).

"Reagan sabia de tudo", dizia a capa da revista Time, sobre o caso Irã-Contras

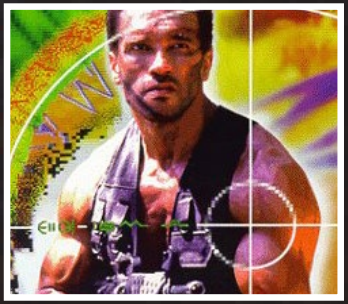
O rebuliço não foi bem recebido na Europa e o game teve seu nome modificado para Gryzor, evitando assim se envolver em mais confusões. Na Alemanha as mudanças foram ainda mais drásticas, ao renomear (mais uma vez) o game para Probotector e trocar seus protagonistas humanos por robôs.

Os robôs de Probotector até que não são dos piores

Ainda que a série tenha nascido nos fliperamas, seu sucesso está diretamente relacionado a sua versão para Nes, lançada em 1988. Posteriormente, adaptações para outros sistemas da época foram lançadas, sem deixar ninguém de fora da matança de alienígenas.

Arnold? Stallone? São vocês?

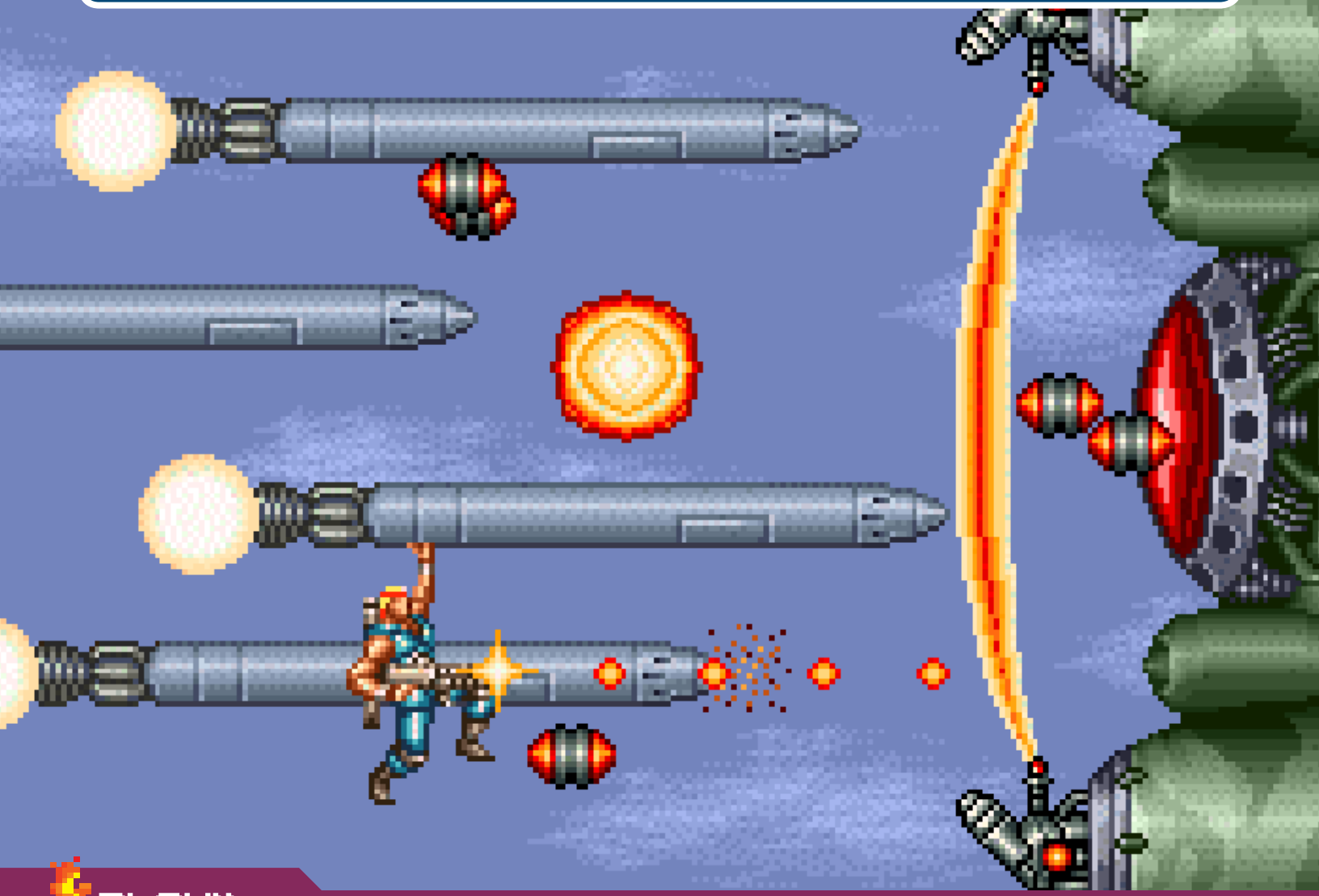
Como se o escândalo em torno do título já não fosse o bastante, o pessoal da Konami ainda deu um último chute no pau da barraca com a capa do jogo. Para representar Bill Rizer e Lance Bean, protagonistas da aventura, a equipe do game replicou a arte de O Predador, com direito ao Schwarzenegger e tudo, além de uma "sutil" inspiração vinda diretamente de Rambo e um "cameo" do Alien, mais ao fundo. Precisava disso?

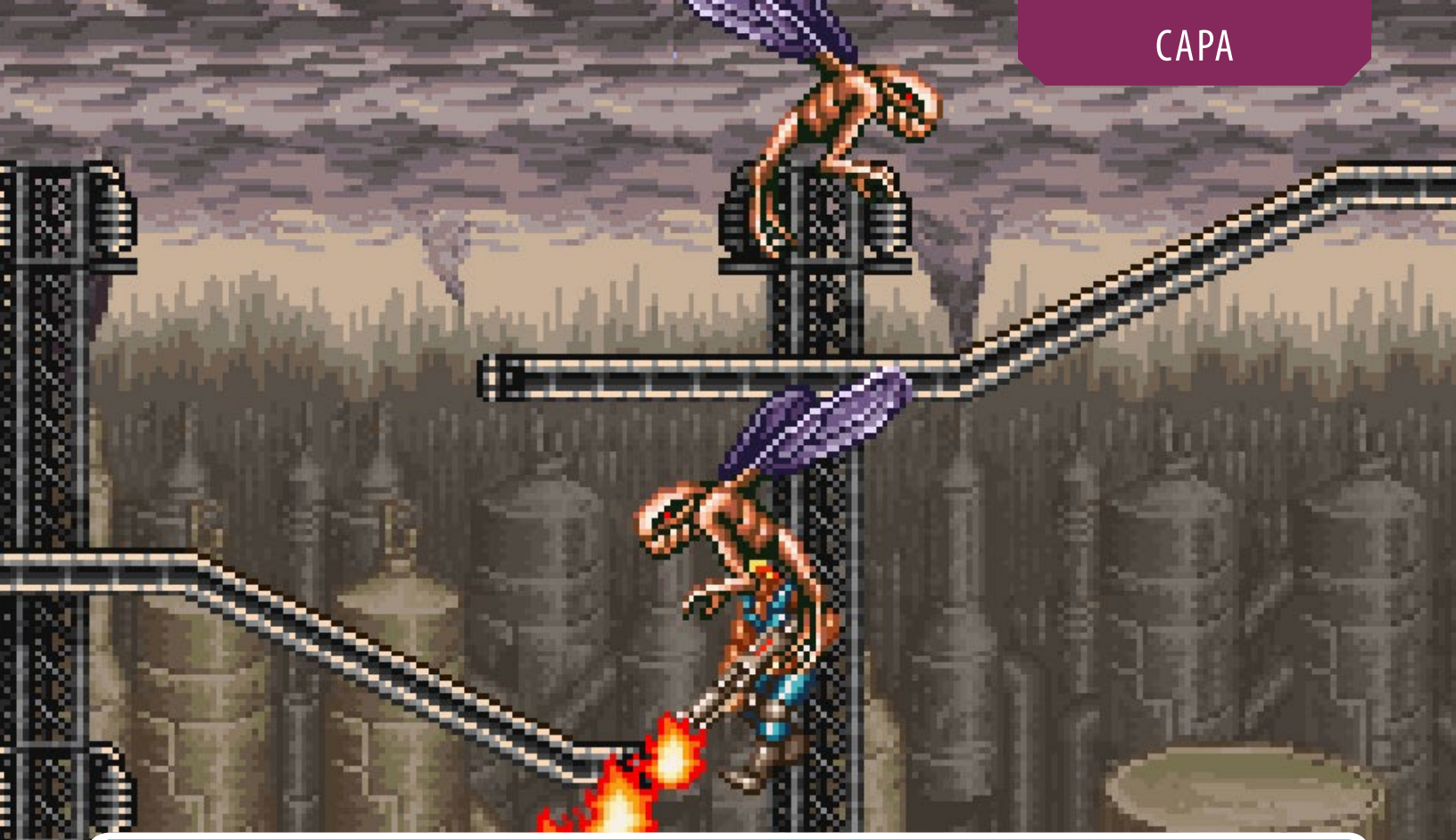


Ação desenfreada

No ano de 2633, o inimigo é a Organização Red Falcon, que tem planos de dominar o mundo a partir de uma base instalada no arquipélago Galuga, próximo à Nova Zelândia. No comando dos oficiais Bill Rizer e Lance Bean, integrantes da unidade Contra (um grupo de guerrilheiros), você deve invadir a ilha e descobrir a relação entre a Organização e forças extra-terrenas que a controlam. Simples, não?

Sendo assim, não há dilema moral e nem reflexões sobre suas ações ao longo do game. Fica claro, desde o princípio, que o foco aqui é meter bala em tudo que se move e nada mais. Isso é bom, já que toda a nossa concentração acaba voltada para o campo de batalha, e nós vamos precisar bastante dela.





Contra ficou conhecido e marcado entre os jogadores por seu elevado nível de dificuldade, sendo por muitas vezes considerado injusto, já que é preciso decorar cada ameaça a fim de maximizar o uso das míseras três vidas disponíveis. Uma alma desavisada pode perdê-las antes mesmo de chegar ao primeiro chefe, o que não seria nada espantoso. Sabe o famoso código Konami? Então, ele te concede 30 vidas que amenizam um pouquinho a tarefa, mas passam longe de torná-la fácil.

Ao longo de quase 30 anos de existência, a série deu as caras em praticamente todos os consoles, caindo em um período de ostracismo desde a última geração. Em tempos onde os jogos são considerados fáceis demais e basta uma pequena lufada de desafio para a galera se descabelar (vide Bloodborne, exclusivo do PlayStation 4), um novo capítulo da saga de Bill e Lance viria bem a calhar — especialmente se viesse com um competente modo online e a possibilidade de encarar mais uma vez os desafios do passado.

Enquanto esse sonho não se realiza, que tal dar uma conferida nas próximas páginas em todos os títulos que a série nos trouxe?

Contra (1987) - Arcade

Conversões: Nes, Amstrad CPC, Commodore 64, Zx Spectrum, PC, LCD Handheld Electronic, MSX2, Tandy Color Computer 3, iOS (com ports para outros consoles)

Foi o começo de tudo, onde Bill e Lance deram as caras pela primeira vez para conquistar o mundo. Com cenários bastante variados e muita ação, Contra instaurou boa parte dos elementos clássicos da série. É tido como um dos melhores de toda a franquia, além de ser o rei dos ports e conversões.

O game conta com 10 fases, divididas entre níveis de progressão horizontal, vertical e até mesmo um pseudo modo 3D, no qual vemos a ação pelas costas dos protagonistas.

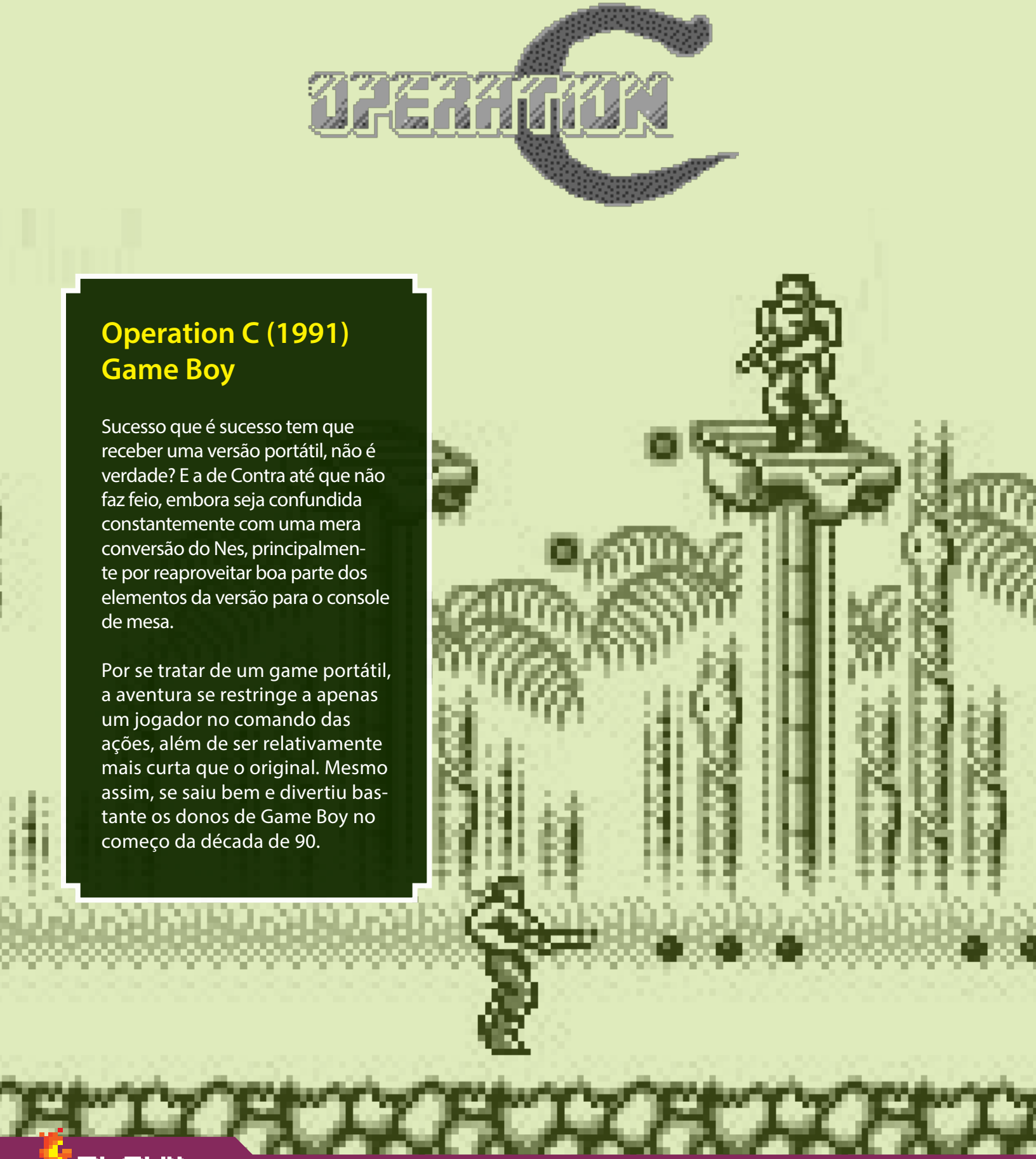
Super Contra (1988) - Arcade

Conversões: Nes, Commodore Amiga, PC

Apenas um ano após o lançamento da série, a dupla bombada e armada até os dentes estava de volta. O mesmo tempo se passou desde a vitória sobre a Red Falcon, que jurou se vingar e trouxe uma nova horda de alienígenas para o combate.

As mecânicas principais foram mantidas, apenas com a substituição das fases em 3D para uma visão superior, no melhor estilo Mercs. Além disso, as armas da primeira versão foram mantidas, mas com a possibilidade de receberem um upgrade no momento em que pegamos o mesmo ítem pela segunda vez.

Outra mudança sentida foi um ligeiro aumento na dificuldade, compensado por um controle maior sobre o salto dos personagens.



Operation C (1991) Game Boy

Sucesso que é sucesso tem que receber uma versão portátil, não é verdade? E a de Contra até que não faz feio, embora seja confundida constantemente com uma mera conversão do Nes, principalmente por reaproveitar boa parte dos elementos da versão para o console de mesa.

Por se tratar de um game portátil, a aventura se restringe a apenas um jogador no comando das ações, além de ser relativamente mais curta que o original. Mesmo assim, se saiu bem e divertiu bastante os donos de Game Boy no começo da década de 90.

Contra III: The Alien Wars (1992) - Arcade / Snes

Conversões: Game Boy, Game Boy Advance

Contra III é um dos maiores títulos da franquia, principalmente por marcar a transição para a geração 16 bits. E com maior poder de processamento, maiores são as possibilidades na hora de criar os desafios. Pois bem, em uma das fases é possível, por exemplo, pilotar uma *jet bike* enquanto atiramos. Noutras, podemos nos mover pendurados no teto ou nas paredes, segurando ganchos e trilhos espalhados pelos cenários.

Com uma trilha sonora matadora, a aventura ganhou novos nuances de dramaticidade e emoção, dando a intensidade necessária para a aventura de Bill e Lance.

Agora é possível escolher entre três níveis de dificuldade (fácil, normal ou difícil) e a quantidade de vidas desejadas para encarar o desafio (3, 5 ou 7). A dificuldade escolhida tem importância sobre o gameplay, já que a velocidade e agressividade dos inimigos varia conforme as suas escolhas. Como se trata de Contra, não precisamos dizer que o verdadeiro final do game só é habilitado no modo difícil, certo?

Outras modificações no sistema de armas e nos ataques só vieram a somar, tornando este o game mais emblemático da série.

Contra: Hard Corps (1994) - Mega Drive

Essa foi a primeira aparição da série Contra em um console da Sega. Por se tratar de um *spin-off*, não temos a presença de Bill e Lance por aqui, dando lugar para novos quatro personagens: Ray, Sheena, Browny e Fang, cada um com seu próprio arsenal, montado para melhor aproveitar seus atributos físicos.

C:HC é considerado um game bastante difícil por ter um número consideravelmente maior de chefes para enfrentar. Além disso, o jogo é marcado pela presença de finais múltiplos, influenciados pelas suas escolhas ao longo das fases.

Mesmo não pertencendo à linha original de títulos da série, é constantemente apontado como um dos melhores da franquia.

Contra: Legacy of War (1996) - PlayStation

Como tudo na vida, Contra também teve seus altos e baixos. Este aqui, por exemplo, não nos deixa sentir um mínimo sequer de saudades, mesmo sendo a estreia da série em consoles de 32 bits. A justificativa para o fracasso é que Legacy of War não foi desenvolvido pela Konami, mas pela equipe da Apalloosa Interactive. Bem, seja lá quem for o culpado, a verdade é que o game é bem fraco.

Controles ruins, câmera limitada (próxima demais da ação), mescla entre gráficos 3D e 2D ineficiente e uma experiência frustrante.

C: The Contra Adventure (1998) - PlayStation

Mais uma vez sob a batuta desastrada da Apalloosa, a nova aventura tridimensional da franquia conseguiu obter resultados ainda piores. Pra começo de conversa, apenas 3 das 10 fases disponíveis seguem a modalidade de visão horizontal tradicional da série, sendo uma delas uma fase de treinamento. A sensação é a de estar jogando qualquer outra coisa, que com certeza não é Contra.

Contra: Shattered Soldier (2002) - PlayStation 2

Depois das horrendas experiências anteriores, a Konami resolveu reassumir o controle da série e se encarregou ela mesma de produzir o próximo jogo em um retorno às raízes: *Run and gun* bidimensional, mas com cenários tridimensionais.

A história dá continuidade a Contra III, com Bill sendo acusado pela morte do seu companheiro Lance e a quase extinção da espécie humana. Ao seu lado surge Lucia, a primeira de muitas mudanças drásticas que acabaram desagradando aos fãs mais antigos da série.

A maior delas foi a implementação de um sistema de ranks para o jogador, baseado no número de vidas perdidas e percentual de acerto de tiros, indo desde o rank D até S (esta última, apenas para 100% de acerto). Algumas rotas alternativas só podem ser desbloqueadas com ranks mais altos, elevando demais o nível de dificuldade da aventura.

Neo Contra (2004) - PlayStation 2

Querendo trazer inovação a série, a Konami lançou Neo Contra como continuação de Shattered Soldier, corrigindo algumas de suas falhas. Com um nível de dificuldade ligeiramente menor e um sistema de ranks mais tolerável, tudo se encaminhava para um desfecho positivo, pelo menos até descobrirmos que o jogo rompe de vez com a visão 2D para se aventurar em pespectiva isométrica.

Fora isso, há a presença de um rol maior de personagens disponíveis, todos com diferentes pontos distribuídos entre velocidade, poder de fogo e tamanho de sua hitbox.

Contra 4 (2007) - Nintendo DS

A série estava de volta ao lugar de onde não deveria ter saído: aos consoles Nintendo, dando continuidade ao sistema que a consagrou, prestando homenagem a todos os elementos básicos da série Contra.

O curioso sistema de numeração se deve ao fato de os acontecimentos do jogo se darem logo apóx o fim de Contra III, antes mesmo dos games de PS1.

A presença de duas telas acabou priorizando por cenários mais altos e bem detalhados, apenas somando pontos positivos a um bom game.

Contra ReBirth (2009) - Wii

Contra ReBirth é mais uma tentativa de reafirmar a série com a jogabilidade que a consagrou. Reunindo elementos de Contra III e outros títulos lançados anteriormente, ReBirth cumpre com a sua proposta e apresenta um verdadeiro renascimento da franquia, principalmente ao se dedicar a uma experiência mais *old school* (se você tem um classic controller encostado por aí, melhor ainda). Imperdível! ■

GAMEPOWER #1
Editora Nova Cultural -1992

Dessa aqui eu me lembro muito bem, mesmo que já tenham se passado mais de 20 anos desde o seu lançamento. E não é pra menos, afinal trata-se da primeira edição da revista GamePower!

Os caras mataram a pau com uma matéria de seis páginas mostrando tudo sobre **Street Fighter II**, além de dar dicas para detonar **Contra III: The Alien Wars**, recém lançado.

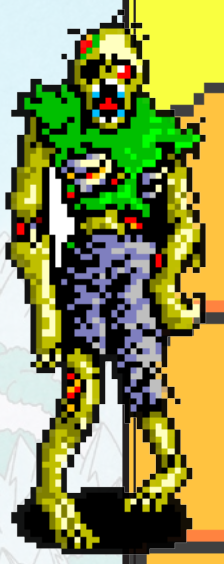
Logo no editorial, tem um recado do que viria a ser a GP até a fusão com a sua irmã Seguista, a Supergame: **"De hoje em diante, falou Nintendo, falou GamePower"**. E nós assinamos embaixo! ■

Texto e arte: **Eidy Tasaka**

ENTREVISTAMOS ORAKIO ROB

O BOM E VELHO GAGÁ DEU AS CARAS NA REVISTA PLAYREPLAY E NOS CONTOU UM POUQUINHO DA SUA LOOONGA RELAÇÃO COM OS VIDEOGAMES

Há mais ou menos um ano, quando o **PlayReplay** ainda estava em sua forma embrionária, foi levantado um debate entre a nossa equipe sobre quem seriam as nossas referências para trabalho. Eu, já consciente de que grande parte dos nossos esforços seriam voltados para o lado retrôgamer da força, soltei um **"Gagá Games"** (site referência em retrôgames) sem titubear. E assim, seguimos o nosso caminho desde então.



Se é que precisamos lembrar alguém disso, ter como referência em nenhum momento quer dizer copiar, alto lá. Antes de tudo, somos profissionais sérios e temos respeito pelo nosso trabalho e o de outrém. Contudo, confesso que se tem algo que eu gostaria de ter feito no lugar do verdadeiro autor, me vejo indeciso entre a criação de Chrono Trigger ou o site do Gagá!

Cientes de sua idade avançada e de sua agenda bastante apertada, ignoramos tudo isso e decidimos tomar um tempinho de **Orakio "Gagá" Rob** para discutir e recordar os tempos áureos dos videogames.

Eidy Tasaka: Quem está aí agora é o Roberto ou o Orakio Rob? Ainda é possível distingui-los?

Orakio: *Quando estou jogando ou falando sobre games, é totalmente impossível separar os dois. O Orakio é meio que a personificação do meu amor por videogames, que começou quando eu tinha quatro anos. Mais de trinta anos se passaram, e o Robertão se transformou tanto quanto qualquer pessoa, mas quando eu sento para jogar videogame, parece que sou novamente aquele molecote que vibrava jogando Odyssey.*

Tem um clássico da literatura chamado "O Retrato de Dorian Gray", onde o sujeito permanece eternamente jovem enquanto um retrato dele envelhece. Eu diria que comigo acontece o inverso: o Roberto, obviamente, está envelhecendo, mas o Orakio, aquele retrato meu aos quatro anos de idade, permanece inalterado. Se você botar um controle de videogame na minha mão e ligar a TV, "baixa o Orakio" e por algumas boas horas eu tenho quatro anos de novo.

Sei que falando assim pode parecer que ser o Roberto é chatão e que o Orakio ficou com todas as partes boas da vida, mas nessas horas o Roberto gosta de lembrar que o Orakio ainda é virgem **:P**

ET: Conta pra gente como nasceu essa paixão pelos videogames e até que ponto ser jogador influenciou sua vida.

Orakio: *Eu comecei a jogar bem cedo, mas a paixão começou mesmo quando comprei meu MSX. Tenha em mente que isso foi em meados de 85, 86, numa época em que eu nem sabia que o NES existia, muito menos o Master System. Eu pulei do Atari para o MSX, e foi um salto imenso.*

No Atari e no Odyssey, os jogos criam um círculo de mecânicas divertidas e viciantes, e você fica dando voltas ali dentro, sem sair do lugar (mas feliz pra caramba, é claro). Quando peguei o MSX, ele me apresentou à ideia de jogos com progressão; jogos que não giravam em círculos, mas sim que seguiam em linha reta, de um ponto a outro, com começo, meio e fim. Knightmare, Rambo, Nemesis/Gradius, Metal Gear, The Castle... esses jogos mudaram a maneira como eu via o videogame.

O MSX tem, até hoje, uma legião de fãs apaixonados

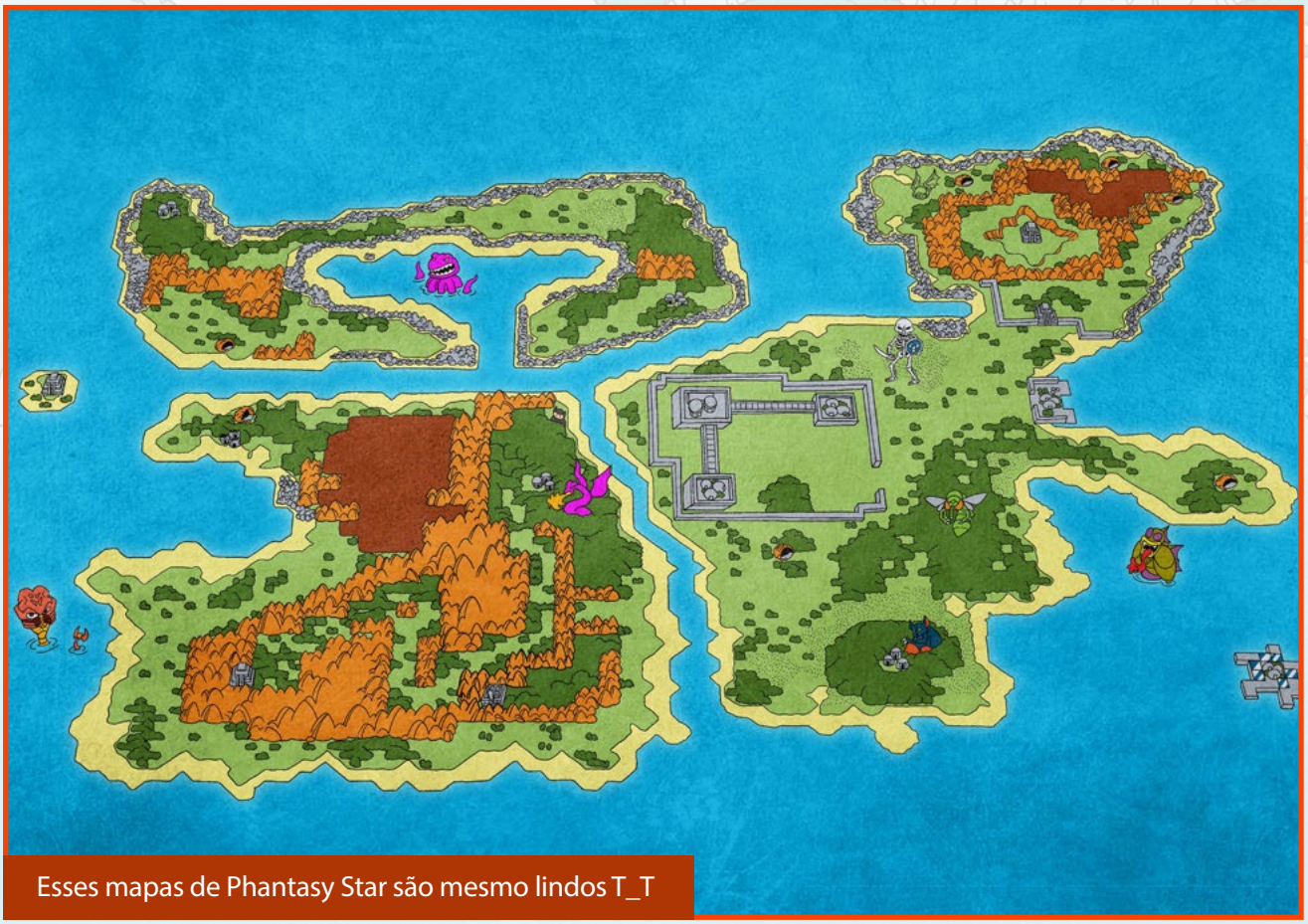
Tempos depois, em busca de mais aventuras desse tipo, comprei um Master System, e por uma feliz coincidência um amigo comprou um Bit System (clone do NES). Foi nessa época que eu joguei dois jogos que me tornaram um gamer para o resto da vida: o primeiro ***Zelda*** *e o primeiro* ***Phantasy Star****. Eu passei meses profundamente envolvido com esses jogos e, dali para a frente, nunca mais consegui olhar para a caixa de um jogo de videogame sem imaginar todas as maravilhas que poderiam estar ali dentro.*

Claro que o gosto por jogos com tramas caprichadas meio que me obrigou a aprender inglês. O curioso é que nunca fiz curso, porque nunca tive esse impulso de "quero aprender inglês"; aconteceu naturalmente, enquanto eu jogava com um dicionário ao lado para traduzir as frases que os personagens diziam. Eu sempre ouvi muita música e sempre me interessei pelas letras e a história das bandas, e isso também contribuiu muito para que eu fosse aprendendo sem perceber.

Uns bons anos depois, comecei a brincar de traduzir fanfictions gringas de Phantasy Star para a ***Gazeta de Algol*** *(meu site dedicado ao jogo). Gostei da experiência, e um dia bateu a ideia de trabalhar com isso. Resultado: desde 2008 sou tradutor profissional. Ou seja, graças a Zelda e Phantasy Star eu consigo pagar as minhas contas hoje* **:)**

ET: Você é um grande fã de Phantasy Star e dono de um site especializado sobre a série. Conta pra gente como foi o seu primeiro contato com a franquia! E sobre final fantasy, o que acha da série e de seus pobres fãs (me incluo nesse grupo)?

Orakio: *Eu tinha um Master System na época em que Phantasy Star saiu no Brasil, mas quem tinha o jogo era um amigo do colégio. Eu ia jogar na casa dele, e lembro de como nós ficávamos fascinados lendo o manual, que tinha mapas misteriosos e uma longa lista de itens. A gente ficava sonhando com o dia em que iria encontrar no jogo a espada de lacônia, a noz de laerma, a Medusa... foi um jogo que mexeu muito com a nossa imaginação e que nos contagiou com um forte senso de aventura. Nunca mais senti nada parecido, mas toda vez que sento para jogar um RPG, é esse sentimento que eu procuro.*



Esses mapas de Phantasy Star são mesmo lindos T_T

Uns anos depois, já de posse do meu Super Nintendo, fiz curso de Windows (!) no CEOP (!!!) ***(N.E: CEOP é um curso de informática bem antigo)*** *e dividi o computador com um cara apaixonado pelo recém-lançado Final Fantasy VI. Ele insistiu comigo que o jogo era fantástico, e eu só pensando, "pombas, esse imbecil nunca jogou Phantasy Star". Um dia fui à locadora, aluguei e... não conte para os visitantes do meu site, mas eu AMO Final Fantasy VI. Matei aula uma semana inteira para zerar o jogo. Quando comprei meu Playstation, já comprei com Final Fantasy VII, e na sequência eu emburaquei Final Fantasy VIII e IX. Comprei um Xbox 360 há uns anos, peguei o malhadíssimo Final Fantasy XIII para jogar e a-d-o-r-e-i. Portanto, fãs de Final Fantasy, estou do lado de vocês... embora Phantasy Star, obviamente, seja muito superior ^_^*

"Não abuse da sorte, Tung Fu Gagá" - disse Kefka

ET: Ahá! Então o Gagá também curte games mais novos? Aproveitando o gancho, o que mudou na experiência de jogar videogame há 20 anos e hoje em dia?

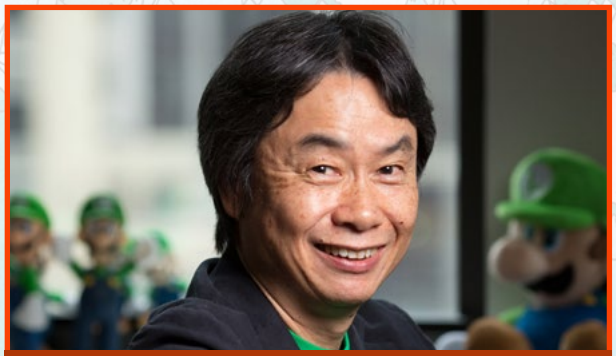
Orakio: *Ah, jogo sim, e muito! Tive um Xbox 360 e joguei muito Skyrim e Halo. O único motivo para eu não ter pulado no bonde do Call of Duty é o fato de que eu sou um tremendo pereba nesse tipo de jogo. Peguei a demo para jogar no console; a batalha começou, e nos cinco segundos em que eu tentava entender quem eram meus amigos e quem eram meus inimigos, alguém jogou uma granada no meio da sala, ficou tudo branco e quando voltei a enxergar eu já estava morto, he he!*

Tive um Wii, e o que mais joguei nele foi Metroid Prime Trilogy. Isso é relevante para a sua pergunta porque todo mundo ama Super Metroid (eu também, é claro), mas mesmo sendo um cara retrô eu acho que Metroid Prime é ainda melhor que Super Metroid. Hoje tenho um Wii U e jogo predominante novas iterações das franquias velhas da Nintendo nele, mas o jogo que mais quero jogar no Wii U não é Zelda nem Mario, mas sim o moderníssimo Xenoblade Chronicles X. A gente tem que se atualizar, né?

Xenoblade Chronicles X? Esse Gagá até que é bem moderno

Ciente da minha própria nostalgia, não tenho convicção para dizer que os jogos antigos são melhores que os novos. Acho que tudo na vida tem mais graça quando você vê pela primeira vez, com olhos de criança conhecendo o mundo, e acho impossível que depois de 30 anos de videogame algum jogo, por melhor que seja, tenha a chance de despertar em mim aquela sensação de descoberta que Phantasy Star e Zelda despertaram. Acredito piamente que a molecada que hoje encara um Final Fantasy XIII da vida como seu primeiro RPG sente a mesma coisa que eu senti com Phantasy Star no Master System, e isso me deixa feliz e esperançoso.

Mas é claro que as coisas mudaram. Quando nós éramos moleques, nem os gênios japoneses que idolatramos hoje sabiam direito como se fazia um jogo. A cartilha do videogame foi escrita pelos Miyamotos e Sakaguchis da vida bem diante de nossos olhos, enquanto eles experimentavam com Marios e Chrono Triggers. Cada novo jogo explorava uma nova possibilidade, criava novas regras, porque ninguém sabia quais eram os limites daquela coisa. Por serem pioneiros e trilharem rotas não traçadas do mapa, sem saber onde estavam e aonde iam parar, os jogos eram muito ousados e surpreendentes.



Miyamoto e Sakaguchi, pioneiros e ousados

Depois de escritas para jogos 2D nos consoles de 8 e 16 bits, as regras do game design foram devidamente transpostas para os jogos tridimensionais na geração seguinte. Acho que foi o último momento de explosão criativa que tivemos no videogame. Naturalmente, qualquer forma de arte ou entretenimento amadurece, e os jogos de hoje se baseiam no aprimoramento dessas regras, e não na criação de regras novas. Gosto muitíssimo dos jogos modernos, mas confesso que sinto falta de ser surpreendido.

Felizmente, acredito que mais cedo ou mais tarde, alguma evolução do videogame vai forçar os desenvolvedores de games a criar regras novas. Quem sabe se o pivô disso não vai ser a realidade virtual? A tecnologia já está aí, mas ninguém sabe ainda como controlar esses jogos de maneira eficaz, não dá para simplesmente levar as regras dos jogos atuais para o ambiente virtual. Quem será o próximo Miyamoto que vai chegar com uma solução genial para esse problema? Acho que estamos prestes a vivenciar um dos momentos mais empolgantes e criativos da história do videogame.

Mirror's Edge 2 com realidade virtual, quem sabe?

ET: Nós do PlayReplay temos uma quedinha pelos jogos antigos e uma das nossas inspirações sempre foi o Gagá Games, que está em um hiato indeterminado. O que a sua mente maligna anda tramando nos últimos tempos?

Orakio: *Geralmente quando eu percebo uma fórmula por trás das coisas, canso delas. Tipo, filmes da Pixar: são todos ótimos, mas eu já manjei a fórmula, é sempre a mesma, então eu não consigo mais assistir.*

Eu ainda tenho vontade de falar sobre games, mas a fórmula que eu usava para isso no Gagá Games ficou óbvia demais para mim, cansou. Quando começo a escrever um post novo, penso: "lá vou eu com aquela introdução marota, aquelas piadinhas, aquele 'momento Pedro Bial', um encerramento impactante"... eu bloguei um bocado sobre games, e agora, quando vou escrever algo novo, fico com a sensação de que estou me repetindo. Pode ser que um dia eu volte a produzir conteúdo sobre games na internet, mas acho que isso só vai acontecer quando eu bolar uma maneira nova e interessante de fazer isso. Parto do princípio de que se não for empolgante para mim, certamente não vai ser para vocês.

Enquanto não bate essa inspiração, tenho pensado em usar mais a página do Gagá Games no Facebook. Fiz isso outro dia, com um pequeno texto de apenas um parágrafo sobre ***Divine Divinity****, e gostei muito do resultado. Foi curto (o oposto da lenga-lenga que eu posto no Gagá Games) mas comunicou muito bem como o jogo era interessante e o quanto eu estava gostando de jogá-lo naquele fim de semana. Talvez eu invista mais nisso nos próximos dias, e quem sabe se alguma ideia mais ambiciosa não acaba nascendo daí? Veremos.*

ET: Como surgiu a ideia de escrever para a Old!Gamer? E o que achou da experiência?

Orakio: *Na verdade, eu fui convidado. O chefão da revista, o Humberto Martinez, queria fazer uma matéria sobre Phantasy Star, e alguém me indicou. É óbvio que quando ele me convidou eu caí de quatro, sempre sonhei em escrever para uma revista. Minha esposa perguntou, "quanto ele vai te pagar?", e eu respondi, "paixão, eu PAGARIA para escrever para ele" ^_^*

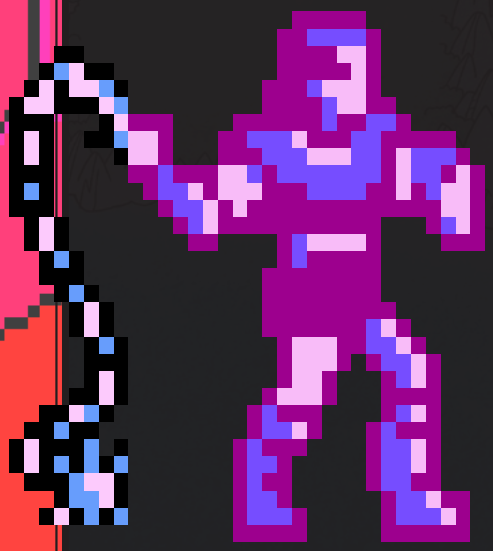
Escrevi a matéria com uma empolgação imensa. O Humberto foi muito gentil e me deu todo o apoio de que eu precisava. Quando vi a matéria diagramada de maneira brilhante pelo Marco (o talento do cara é inacreditável), deu vontade de chorar. Comprei vários exemplares nas bancas, acho que dei uma revista até para o porteiro do meu prédio.

Acabei escrevendo mais algumas matérias nos meses seguintes, e a experiência foi maravilhosa todas as vezes. Parei porque... bom, isso tudo o que eu falei na pergunta anterior sobre o Gagá Games se aplica à Old!Gamer. Depois que fiz uma matéria monstruosamente grande sobre o Sega Saturn, da qual eu realmente me orgulho (é facilmente a melhor coisa que já escrevi), senti que estava me repetindo, que tinha atingido o limite do que eu poderia fazer com aquela fórmula... enfim, eu sou um chato, canso das coisas muito facilmente **:P**

ORAKIO ROB

DESAFIA

Pra fechar com chave de ouro, pedimos ao Orakio que lançasse um desafio retrô para os nossos queridos leitores. Uma fase difícil, uma missão mais complexa, enfim, o equivalente a um troféu ou conquista dos jogos clássicos. Sádico que só, eis o desafio que ele nos propôs:



"Em **Castlevania III** (NES), eu penei um bocado numa das últimas fases, ao enfrentar um Doppelganger. A fase é um verdadeiro inferno: há uma longa sequência vertical em que você tem que desviar de tiros e inimigos enquanto sobe escadas, depois tem que andar contra uma correnteza enquanto enfrenta inimigos que vêm tanto pela água quanto pelo ar e ainda tem que enfrentar o chefe no final.

Eu poderia lançar um desafio do tipo 'passar da fase do Doppelganger sem perder energia', mas honestamente, conseguir concluir a fase, mesmo todo cacarecado e agarrado a uma oração de São Judas Tadeu, já é desafio suficiente."

Mas ó, não vale usar save states, hein?

Caso consiga concluir o desafio, envie seu vídeo ou foto para o nosso e-mail: eidytasaka@playreplay.com.br

QUERO SER um desenvolvedor DE JOGOS DIGITAIS

o que eu faço?

Texto: **Fabiano Naspolini**

Muitos jogadores, garanto, já pensaram na hipótese de trabalhar com videogames — e não necessariamente na área jornalística. Por que não fazer o seu próprio game? A ideia parece interessante, mas por onde começar?

Neste texto, vamos apresentar uma visão geral que envolve o desenvolvimento de um jogo digital. Assim, você pode decidir buscar mais sobre o assunto e ver se isso é realmente o que você quer.

{ Jogos digitais: uma área especial de estudo?

O surgimento dos jogos digitais veio em consequência não apenas da necessidade de entretenimento das pessoas, mas também porque os jogos analógicos já eram velhos conhecidos. Quem nunca jogou um Banco Imobiliário, Jogos de Cartas ou Xadrez?

Parando para pensar, os princípios básicos de produção de todos eles são os mesmos dos analógicos, com a diferença de que um jogo digital permite criar universos muito mais complexos, automatizados e com maior facilidade de socialização.

A força da área começou com a indústria de desenvolvimento, principalmente na década de 1980, mas só foi vista como estudo formal e em destaque na academia em 2001. Antes era colocada como subárea de outras como computação, artes e afins. O por quê disso? Jogos digitais não eram muito levados a sério.

Por isso, hoje temos muito mais cursos e graduações na área de jogos digitais, e contamos até mesmo com eventos na área — o que nos leva à próxima pergunta...

{ Preciso estudar para ser desenvolvedor de jogos?

Qualquer um com bom senso vai responder que sim, é óbvio que é preciso estudar. Mas acredite: ainda hoje há quem confunda *"trabalhar com entretenimento"* com *"festa!!!"*. É mera ilusão achar que quem trabalha com games joga o dia inteiro, e quem trabalha testando jogos não necessariamente se diverte. Afinal, não é nada divertido ficar procurando bugs e outros problemas.

No exterior, existem diversas formações específicas na área de jogos digitais, inclusive em subáreas como game design, design gráfico, programação, música e outras. Cito aqui a **Digipen Institute of Technology**, que merece uma conferida por ser super conceituada na área. Sabe o game Portal? Pois é, começou com estudantes de lá.

No Brasil também já existem essas formações tanto em instituições públicas quanto privadas. Só recomendo que olhe atente para as informações do curso, como a grade curricular e quem leciona nele (atentando para a experiência que têm com jogos digitais). Afinal, existem tantos cursos ótimos quanto muitos outros caça-níqueis.

Uma dica é ficar de olho no SBGames: o **Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital**. O evento ocorre todo ano em algum lugar do Brasil reunindo pesquisadores de diversas faculdades. Lá você pode trocar ideias, descobrir cursos e conhecer muita gente da área, inclusive da indústria nacional e de fora.

Mas essa área dá dinheiro?

Há muito se fala sobre a indústria de jogos digitais ter passado a do cinema. Então vamos analisar dados internacionais dos Estados Unidos, uma nação que investe na área e já está atuante há tempos, para ver se a informação procede.

Segundo a **ESA** (Entertainment Software Association), no ano de 2013 foram U$ 21,53 bilhões de gastos dos consumidores com jogos, seja em hardware, conteúdo ou acessórios. Levemos em conta que 59% dos americanos jogam videogame. Sentiram o clima lá fora?

Já no Brasil, o mais recente estudo vem do **BNDES**. Dados de 2014 mostram que 75% das empresas já possuem receita anual de até R$ 240 mil, enquanto o restante da fatia tem algumas atingindo cifras entre 2,4 milhões e 16 milhões. Os consumidores de games representam 47% dos brasileiros.

Compararam os dados? Sim, ainda temos muito a fazer no Brasil, principalmente em relação a políticas públicas para fomentar a indústria. Em outros países isso já existe e favorece muito mais o desenvolvimento do setor. Porém, não podemos nos lamentar e ficar esperando por isso, temos de fazer a nossa parte.

Afinal, hoje no Brasil é muito forte o desenvolvimento de jogos customizados (advergames, educativos), além de jogos mobile — este último sendo um início bem interessante para quem quer começar na área.

Dê uma olhada no documentário **Videogames: The Movie (2014)** e **Indie Game: The Movie (2012)** e se inspire nessas histórias. Acesse portais como **Splitplay** e acompanhe os nossos trabalhos nacionais. Temos muita capacidade e qualidade, e quanto a isso não há dúvidas.

Mas afinal: quais são os passos para se criar um jogo?

O primeiro passo na criação de um game é a pré-produção, ou seja, o estágio em que a ideia do jogo é lapidada em um conceito (game concept) para que seja decidido se será levado a diante.
Muitas vezes a ideia vai ser apresentada a um investidor, à equipe ou, muitas vezes, vai servir de base para um financiamento coletivo como Kickstarter, por exemplo. São definidos o objetivo do jogo, cenário, controles básicos, resumo da história, personagens, visão e modos de jogo, mas de forma sucinta para dar uma ideia de como será o produto final.

Tudo certo? Aprovado? Vamos à produção. Nela, temos algumas áreas atuantes e principais:

- **Game Design:** é a etapa do projeto do jogo digital, a hora de pensar em todos os detalhes de como ele será visando maiores chances de sucesso e menos despesas com problemas encontrados no desenvolvimento. São detalhados os mecanismos, personagens, power ups, cenários, roteiro, inteligência artificial, controles, níveis e outros com mais profundidade, inclusive verificando tudo isso por meio de protótipos. O produto é um documento chamado Game

Como se produz um jogo digital?

Já teve a curiosidade de dar uma olhada nos créditos dos jogos? Viu quantos nomes e cargos existem para produzir um jogo digital? Se não fez esse exercício, faça-o.

É claro que esse é um perfil da indústria internacional e das grandes empresas. Empresas de pequeno porte ou desenvolvedores independentes acabam acumulando funções. Eu mesmo sou game designer e faço level design, cuido dos mecanismos, concepção de cenários, personagens, roteiro e tudo relacionado ao projeto.

Design Document (GDD ou Game Design Bible), e o Game Designer é o responsável principal por essa etapa;

Programação: desenvolvimento funcional do jogo como personagens, menus, saves, execução de animações, montagem de cenários, uso de engines (motores) de jogos para isso, simulação física, programação da inteligência artificial e muitas outras. Se o seu jogo roda bem e sem bug, agradeça ao programador;

Design Gráfico: cuida da arte do jogo, como será sua concepção e estilo de desenho, além de dar atenção ao design de interação, usabilidade, construção visual de personagens, cenários, itens, menus, marca, animações e todo o visual do jogo;
Música: realiza a produção das músicas do game. O músico cria as trilhas e efeitos sonoros que devem ser coerentes com animações, momento de jogo, sinais de feedback ao jogador e outros. Em geral, por aqui é uma área mais terceirizada, geralmente somente empresas maiores contratam músicos para trabalhar na equipe interna;

Testes: aquele que irá verificar a qualidade do jogo, se está saindo conforme o planejado de fato. Ele vai montar casos e realizar os roteiros de teste, buscar problemas, repetir o processo para ver se o erro é frequente ou esporádico, como ocorre, o caminho que levou aquele erro a aparecer e por aí vai. O teste pode ocorrer de forma manual ou automatizada em algumas situações.

O jogo é, aos poucos, lapidade em versões alfa, beta etc. até chegar à versão gold — ou é lançado como beta mesmo, como temos visto bastante na prática ultimamente. A versão gold indica que o game está pronto para ser lançado.

A partir daí vem a etapa de **pós-produção**. Serão feitas a publicação do jogo, divulgação para a mídia e o processo pode se repetir para uma atualização do game, pacotes de expansão, assim aumentando o ciclo de vida do jogo no mercado.

E uma das dicas mais importantes: **dedique-se e persista**. Conheço muitas histórias de gamedevs que começaram de formas bem difíceis. Alguns trabalham em outros empregos e dedicam seu tempo livre para desenvolverem seus jogos. Outros só se dedicam aos games. A persistência e o gosto pelo desenvolvimento desse tipo de software os mantiveram na área.

Mas o fundamental mesmo é curtir e começar de alguma forma. E a partir daí é só felicidade! ■

Recomendações para quem deseja estar entre os gamedevs

Gostar de jogar não é critério fundamental para ser desenvolvedor de games: ajuda numa sugestão ou busca de referencial, mas não passa muito disso. Gostar de jogar não te transforma em desenvolvedor, é preciso trabalho árduo como qualquer outra profissão. Vejo muita gente que vai nessa linha de pensamento, entra no curso de jogos digitais e se depara com física, matemática e para por aí. Sim, precisa ter boas noções nessas duas áreas;

Ser autodidata: aprender por conta própria, correr atrás. Eu mesmo aprendi o desenvolvimento lendo muito, pesquisando por aí e, claro, botando o que aprendia em prática. O curso muitas vezes vai te dar uma base, mas o resto você vai precisar buscar por conta própria;

Inglês: ainda precisa ser feito muito para termos materiais em português. Muitos dos melhores materiais estão nesse idioma, então ao menos o inglês técnico é necessário. Recomendo um livro para quem topa esse desafio: "Theory of Fun for Game Design". Só tem em inglês e é uma referência fundamental para quem quer projetar games divertidos;

Procure livros, tutoriais e outros conhecimentos: busque livros técnicos para estudar mais, vídeos de tutoriais... A internet tem muito material. Mas também fique ligado nas outras mídias, como filmes, desenhos, e histórias em quadrinhos, pois eles têm uma forte relação com games. Muitos princípios de produção dessas mídias são usados no desenvolvimento de jogos digitais. Também busque outros conhecimentos, muitas áreas como a psicologia, por exemplo, têm forte relação com games.

REVISTA

PLAY REPLAY

www.playreplay.com.br